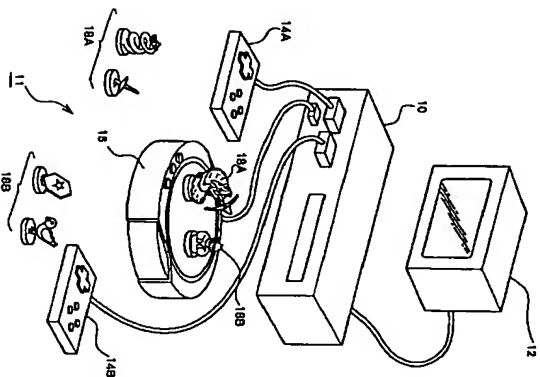


(11) 特許出願公開番号  
特開2002-325970  
(P2002-325970A)  
(43) 公開日 平成14年11月12日 (2002.11.12)

(51) Int. Cl. <sup>1</sup>	識別番号	F I	チーフ(参考)
A 6 3 F	13/10	A 6 3 F	13/10
9/24	9/24	2 C 0 0 1	2 C 0 0 1
13/00	13/00	A	5 B 0 5 8
G 0 6 K	17/00	G 0 6 K	17/00
			L
		審査請求 有	請求項の数 4 O L (全 11 頁)
(21) 出願番号	特許2001-132978(P2001-132978)	(71) 出願人	598172963 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京 東京都中央区晴海一丁目8番10号 (72) 発明者 崎山 高伸 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 株式会社クイシーイー東京内 (72) 発明者 川本 典男 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 株式会社クイシーイー東京内 (74) 代理人 100109025 弁理士 岩本 麻隆
(22) 出願日	平成13年4月27日 (2001.4.27)		
(45) [発明の名称]	ゲームシステム、プログラム及びゲーム用 R F I D 通信機		最終頁に続く

- (5) 【要約】  
【課題】 ゲーム中に R F I D データキャリアから読み取ったデータがどのプレイヤに係るデータであるかを適やかに判断する。  
【解決手段】 ゲームスタート前に各プレイヤが手持ちのゲーム用駒 1 8 A、1 8 B を R F I D 用データライタ 1 6 の通信エリアに配置すると、そこから I D 情報を読み出し、I D 情報とプレイヤとを対応づけてなるデータキャリアリストを生ずる。そして、ゲームスタート後は、R F I D 用データライタ 1 6 の通信エリアにゲーム用駒 1 8 A、1 8 B が配置されると、そこから I D 情報を読み出し、前記データキャリアリストに照らしてどのプレイヤに対応するものかを判断する。



【特許請求の範囲】  
【請求項 1】 プレイヤ毎に手持ちのゲーム用駒又はゲームカードを共用 R F I D 通信機の通信エリアに配置するよう案内する手段と、  
前記案内に応じて前記共用 R F I D 通信機の通信エリアに配置されるゲーム用駒又はゲームカードに備えられた R F I D データキャリアから I D 情報を読み出す手段と、  
読み出される I D 情報を各プレイヤに対応づけて記憶する手段と、  
前記共用 R F I D 通信機の通信エリアにゲーム中に配置されるゲーム用駒又はゲームカードに備えられた R F I D データキャリアから I D 情報を読み出す手段と、  
読み出される I D 情報と前記記憶する手段の記憶内容とに基づいて、前記共用 R F I D 通信機の通信エリアにゲーム中に配置される各ゲーム用駒又はゲームカードに対応するプレイヤを判断する手段と、  
【請求項 2】 請求項 1 に記載のゲームシステムにおいて、  
前記判断する手段による判断結果に基づいてゲーム処理を実行する手段をさらに含むことを特徴とするゲームシステム。  
【請求項 3】 プレイヤ毎に手持ちのゲーム用駒又はゲームカードを共用 R F I D 通信機の通信エリアに配置するよう案内する手段、  
前記案内に応じて前記共用 R F I D 通信機の通信エリアに配置されるゲーム用駒又はゲームカードに備えられて R F I D データキャリアから I D 情報を読み出す手段、  
読み出される I D 情報を各プレイヤに対応づけて記憶する手段、  
前記共用 R F I D 通信機の通信エリアにゲーム中に配置されるゲーム用駒又はゲームカードに備えられた R F I D データキャリアから I D 情報を読み出す手段と、  
読み出される I D 情報と前記記憶する手段の記憶内容とに基づいて、前記共用 R F I D 通信機の通信エリアにゲーム中に配置される各ゲーム用駒又はゲームカードに対応するプレイヤを判断する手段、及び、判断結果に基づいてゲーム処理を実行する手段、  
としてコンピュータを機能させるためのプログラム。  
【請求項 4】 案内に応じて通信エリアに配置される各プレイヤの手持ちのゲーム用駒又はゲームカードに備えられている R F I D データキャリアから I D 情報を読み出す手段と、  
読み出される I D 情報を各プレイヤに対応づけて記憶する手段と、  
前記通信エリアにゲーム中に配置されるゲーム用駒又はゲームカードに備えられた R F I D データキャリアから I D 情報を読み出す手段と、

(2) 特開 2 0 0 2 - 3 2 5 9 7 0  
読み出される I D 情報と前記記憶する手段の記憶内容とに基づいて、前記通信エリアにゲーム中に配置される各ゲーム用駒又はゲームカードに対応するプレイヤを判断する手段と、  
を備えることを特徴とするゲーム用 R F I D 通信機。  
【発明の詳細な説明】  
【0001】  
【発明の属する技術分野】 本発明はゲームシステム、プログラム及びゲーム用 R F I D 通信機に関し、特に、複数プレイヤが共用の R F I D 通信機の通信エリアに R F I D データキャリアを備える手持ちのゲーム用駒やゲームカードを配置しながらゲームを楽しむゲームシステム、及びそのためのプログラム並びにゲーム用 R F I D 通信機に関する。  
【0002】  
【従来の技術】 近年、R F I D (Radio Frequency Identification) 技術が急速に発展しており、R F I D データキャリア (R F I D タグ) の小型化により、商品管理や物流管理等の物に取り付ける用途のみならず、社員証や定額券等として人間が携帯する用途にも、その応用範囲が広がってきている。  
【0003】 かかる R F I D 技術のゲーム分野への応用としては、特開平 1 1 - 2 4 4 5 3 7 号公報に開示されているカードゲームシステムがある。このカードゲームシステムでは、プレーヤンゾカードに R F I D データキャリアを埋設して、オプジェクトに関するデータを記憶するようにして、それをゲームの進行に応じて種々書き換えるようにしている。  
【0004】  
【0005】 しかしながら、このようにスタック交換を指示しながら複数プレイヤに順にデータ読み書き手段にスタックを配置させようとするとき、プレイヤ数やデータ読み取りの機会が増えてくると、データ読み取りが大変に煩わしいものになってくる。例えば、各プレイヤがゲームの局面に応じて任意に又は複数の R F I D データキャリアを共用 R F I D 通信機の通信エリアに配置したり、或いは該通信エリアから外したりするゲームでは、ゲーム中に何度もデータ読み取り手段に R F I D データキャリアを配置する機会が生じ得るが、こうしたケ

ースに上記データ読み取り手順を適用すると、データ読み取りが大変に煩わしいものとなり、ゲームの円滑な進行を阻害するという問題がある。

【0006】本発明は上記課題に鑑みてなされたものであって、その目的は、ゲーム中にＲＦＩＤデータキャリアから読み取ったデータがどのプレイヤに係るデータであるかを速やかに判断できるようにして、ゲームの円滑な進行を助けるようにしたゲームシステム、及びそのためのプログラム並びにＲＦＩＤ通信機を提供することにある。

【0007】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するために、本発明に係るゲームシステムは、プレイヤ毎に手持ちのゲーム用駒又はゲームカードを共用ＲＦＩＤ通信機の通信エリアに配置する手段と、前記案内に於いて前記共用ＲＦＩＤ通信機の通信エリアに配置されるゲーム用駒又はゲームカードに備えられたＲＦＩＤデータキャリアからＩＤ情報を読み出す手段と、読み出されるＩＤ情報を各プレイヤに対応づけて記憶する手段と、前記共用ＲＦＩＤ通信機の通信エリアにゲーム中に配置されるゲーム用駒又はゲームカードに備えられたＲＦＩＤデータキャリアからＩＤ情報を読み出す手段と、読み出されるＩＤ情報と前記記憶する手段の記憶内容とに基づいて、前記共用ＲＦＩＤ通信機の通信エリアにゲーム中に配置される各ゲーム用駒又はゲームカードに対応するプレイヤを判断する手段と、を含むことを特徴とする。

【0008】本発明によれば、例えばゲーム開始後等に等に案内に応じて各プレイヤが手持ちのゲーム用駒又はゲームカードを共用ＲＦＩＤ通信機の通信エリアに配置すると、それらゲーム用駒又はゲームカードに備えられたＲＦＩＤデータキャリアからＩＤ情報が読み出され、読み出されたＩＤ情報は各プレイヤに対応づけて記憶される。そして、例えばゲーム開始後等に共用ＲＦＩＤ通信機の通信エリアにゲーム用駒又はゲームカードが配置されると、それらに備えられたＲＦＩＤデータキャリアからＩＤ情報が読み出される。そして、読み出されたＩＤ情報と記憶される各ゲーム用駒又はゲームカードに備えられたＲＦＩＤデータキャリアからＩＤ情報を読み出す手段と、読み出されるＩＤ情報と前記記憶する手段の記憶内容とに基づいて、前記共用ＲＦＩＤ通信機の通信エリアにゲーム中に配置される各ゲーム用駒又はゲームカードに対応するプレイヤを判断する手段と、を含むことを特徴とする。

【0009】また、本発明の一態様では、前記判断する手段による判断結果に基づいてゲーム処理を実行する手段をさらに含む。こうすれば、ゲーム用駒又はゲームカードを共用ＲＦＩＤ通信機の通信エリアに配置すること

により、プレイヤ毎にゲーム処理に影響を与えることができるようになり、魅力的なゲームシステムとすることができる。

【0010】また、本発明に係るプログラムは、プレイヤ毎に手持ちのゲーム用駒又はゲームカードを共用ＲＦＩＤ通信機の通信エリアに配置するよう案内する手段、前記案内に於いて前記共用ＲＦＩＤ通信機の通信エリアに配置されるゲーム用駒又はゲームカードに備えられているＲＦＩＤデータキャリアからＩＤ情報を読み出す手段、読み出されるＩＤ情報を各プレイヤに対応づけて記憶する手段、前記共用ＲＦＩＤ通信機の通信エリアにゲーム中に配置されるゲーム用駒又はゲームカードに備えられたＲＦＩＤデータキャリアからＩＤ情報を読み出す手段、読み出されるＩＤ情報と前記記憶する手段の記憶内容とに基づいて、前記共用ＲＦＩＤ通信機の通信エリアにゲーム中に配置される各ゲーム用駒又はゲームカードに対応するプレイヤを判断する手段、及び、判断結果に基づいてゲーム処理を実行する手段、としてコンピュータを機能させるためのものである。

【0011】本発明に係るプログラムをゲーム機やパーソナルコンピュータ等のコンピュータで実行させれば、予め各プレイヤが手持ちのゲーム用駒又はゲームカードを共用ＲＦＩＤ通信機の通信エリアに配置しておくことにより、ゲーム中は共用ＲＦＩＤ通信機の通信エリアにゲーム用駒又はゲームカードを配置するだけで速やかにそれらに対応するプレイヤを判断できるようになる。こうして、ゲームの円滑な進行を助けることができる。

【0012】また、本発明に係るＲＦＩＤ通信機は、案内に於いて通信エリアに配置される各プレイヤの手持ちのゲーム用駒又はゲームカードに備えられているＲＦＩＤデータキャリアからＩＤ情報を読み出す手段と、読み出されるＩＤ情報を各プレイヤに対応づけて記憶する手段と、前記通信エリアにゲーム中に配置されるゲーム用駒又はゲームカードに備えられたＲＦＩＤデータキャリアからＩＤ情報を読み出す手段と、読み出されるＩＤ情報と前記記憶する手段の記憶内容とに基づいて、前記通信エリアにゲーム中に配置される各ゲーム用駒又はゲームカードに対応するプレイヤを判断する手段と、を備えることを特徴とする。

【0013】本発明によれば、予め各プレイヤが手持ちのゲーム用駒又はゲームカードを通信エリアに配置しておくことにより、ゲーム中は通信エリアにゲーム用駒又はゲームカードを配置するだけで速やかにそれらに対応するプレイヤを判断できるようになる。こうして、ゲームの円滑な進行を助けることができる。

【0014】

【発明の実施の形態】以下、本発明の好適な実施の形態について図面に基づき詳細に説明する。

【0015】図１は、本発明の一実施の形態に係るゲームシステムの外観を示す図である。同図に示すように、

このゲームシステム１１は、家庭用ゲーム機１０と、家庭用テレビ受像器１２と、ゲームコントローラ１４Ａ、１４Ｂと、ＲＦＩＤリーダー１６（ＲＦＩＤ通信機）１６と、ゲーム用駒１８Ａ、１８Ｂと、を含んで構成されている。家庭用ゲーム機１０には、ゲームプログラムを格納した情報記憶媒体が装着されている。

【0016】家庭用ゲーム機１０は、従来公知の構成を有するものであり、家庭用テレビ受像器１２に接続されるゲーム画面を見たり、家庭用テレビ受像器１２に内蔵されるスピーカから出力されるゲーム音楽やゲーム効果音を聞いたりしながら、１人又は２人のプレイヤがゲームコントローラ１４Ａ、１４Ｂでゲーム操作入力をして、ゲームを楽しむようになっている。

【0017】このゲームシステムで特徴的な点は、家庭用ゲーム機１０にＲＦＩＤリーダー１６が接続されており、ゲームの局面に応じて、このＲＦＩＤリーダー１６にプレイヤがＲＦＩＤデータキャリアを備えたゲーム用駒１８Ａ、１８Ｂを配置したり、それを下ろしたりしながらゲームを楽しむようになっている点である。例えば、プレイヤＡ及びプレイヤＢが同ゲームシステム１１でゲームを楽しむ場合、プレイヤＡはゲームの局面に応じて手持ちのゲーム用駒１８Ａから１つ又は複数を選択し、それをＲＦＩＤリーダー１６に配置する。また、ゲームの局面に応じて、ＲＦＩＤリーダー１６に既に配置されているゲーム用駒１８Ａから１つ又は複数を選択し、それを該ＲＦＩＤリーダー１６に配置する。また、ゲームの局面に応じてＲＦＩＤリーダー１６に既に配置されているゲーム用駒１８Ｂから１つ又は複数を選択し、それを該ＲＦＩＤリーダー１６から下ろすのである。同様に、プレイヤＢはゲームの局面に応じて、手持ちのゲーム用駒１８Ｂから１つ又は複数を選択し、それをＲＦＩＤリーダー１６に配置する。また、ゲームの局面に応じてＲＦＩＤリーダー１６に既に配置されているゲーム用駒１８Ｂから１つ又は複数を選択し、それを該ＲＦＩＤリーダー１６から下ろす。

【0018】ゲーム用駒１８Ａ、１８Ｂは、図２に示すように、コイン状のＲＦＩＤデータキャリア（タダ）２２を備えており、その上にゲームキャラクターやゲームアイテムを象ったフイギュア２４が取り付けられている。すなわち、ＲＦＩＤデータキャリア２２がフイギュア２４の台として利用されている。ＲＦＩＤデータキャリア２２は、自他を識別するＩＤ情報とともにゲームデータをそれぞれ格納している。ゲームデータは、フイギュア２４に関連するデータであり、例えばゲームキャラクター又はゲームアイテムの各種属性データ（攻撃力、守備力、使用量、前回使用時刻等）である。ゲームデータには、ＲＦＩＤリーダー１６により更新可能な形態でＲＦＩＤデータキャリア２２に記憶されるが、更新不能な形態（リードオンリ）で記憶されるものを含むようにしてもよい。また、不正防止の為、ＩＤ情報は更新不能な形態でＲＦＩＤデータキャリア２２に記憶されることを望ましい。

【0019】ここで、ＲＦＩＤリーダー１６及びＲＦＩＤデータキャリア２２は、互いに非接触の状態でＲＦＩＤリーダー１６がＲＦＩＤデータキャリア２２からデータを読み出し、さらに、逆にＲＦＩＤデータキャリア２２にデータを送るようにもなったもので、従来公知の基本構成を有する。方式、光方式等、種々のものが採用可能であるが、特に、このゲームシステム１１で利用されるＲＦＩＤリーダー１６及びＲＦＩＤデータキャリア２２としては、選択的アークスエスが可能なるものである必要がある。すなわち、ＲＦＩＤデータキャリア２２は自他を識別するＩＤ情報を記憶するようになっている。ＲＦＩＤリーダー１６は、ＩＤ情報を指定してリーダーアークスエス又はライブラクセスすることにより、該ＲＦＩＤリーダー１６に配置されているゲーム用駒１８Ａ、１８Ｂのうち特定のゲーム用駒に属せられたＲＦＩＤデータキャリア２２に対して、データの読み出し又は 書き込みができるようになっている必要がある。

【0020】なお、ＲＦＩＤリーダー１６及びＲＦＩＤデータキャリア２２の方式としては、ＲＦＩＤデータキャリア２２が無電源で動作しても好ましい。また、ＲＦＩＤリーダー１６は、ゲーム用駒１８Ａ、１８Ｂを所定数、例えば１０個程度を配置できる程度の広さを有する円形スチー状に形成されており、該スチーの下にＲＦＩＤデータキャリア２２とデータ通信及び該ＲＦＩＤデータキャリア２２に電力供給をするためのアンテナが内蔵されている。すなわち、ＲＦＩＤリーダー１６の上面が通信エリアとして用意されている。

【0021】以下、本ゲームシステム１１の構成の詳細について説明する。

【0022】図３は、本ゲームシステム１１の構成を詳細に示す図である。同図に示すように、ゲームシステム１１は、マイクロプロセッサ３０、画像処理部３２、メモリ３４、バス３６、ＲＡＭ３８、ＲＯＭ４０、入出力制御部４２、ゲームコントローラ１４Ａ、１４Ｂ、音声処理部４４、スピーカ４４、ＤＶＤ再生部４６、ＤＶＤ４８、ＲＦＩＤリーダー１６、ＲＦＩＤデータキャリア２２を含んで構成されている。このうち、メモリ３４及びスピーカ４４は家庭用テレビ受像器１２に含まれるものである。また、マイクロプロセッサ３０、画像処理部３２、ＲＡＭ３８、ＲＯＭ４０、入出力制御部４２、音声処理部４４、ＤＶＤ再生部４６は、家庭用ゲーム機１０の筐体内に内蔵されるものである。また、ＤＶＤ４８は家庭用ゲーム機１０の全面パネルに備えられたディスプレイに収容されるものである。

【0023】同図に示すように、マイクロプロセッサ３０、画像処理部３２、ＲＡＭ３８、ＲＯＭ４０、及び入出力制御部４２は、バス３６により相互データ通信可能

に接続されている。また、入出力制御部42には、ゲームコントローラ14A、14B、音声処理部45、DVD再生部46、及びRFIDリーダライタ16が接続されている。

【0024】マイクロプロセッサ30は、ROM40に格納されるオペレーティングシステムやDVD48から読み出されるゲームプログラムに基づいて、家庭用ゲーム機10の各部を制御する。バス36はアドレス及びデータを家庭用ゲーム機10の各部でやり取りするためのものである。また、RAM38にはマイクロプロセッサ30の作業領域も確保される。画像処理部32はVRAMを含んで構成されており、マイクロプロセッサ30から送られる画像データを受け取って同VRAM上にゲーム画面を描画するとともに、その内容をビデオ信号に変換して所定タイミングでモニタ34に出力する。

【0025】入出力制御部42は、ゲームコントローラ14A、14B、音声処理部45、DVD再生部46、或いはRFIDリーダライタ16と、マイクロプロセッサ30との間で送られるデータ通信を中継するためのインターフェースである。ゲームコントローラ14A、14Bは、プレイヤーがゲーム操作をするための入力手段である。入出力制御部42は、一定周期でゲームコントローラ14A、14Bの各種ボタン等の操作状態をスキャンし、そのスキャン結果を表す信号（操作信号）を、バス36を介してマイクロプロセッサ30に渡すようになっている。マイクロプロセッサ30は、その操作信号に基づいてプレイヤーのゲーム操作を判定する。音声処理部45はサンプリングデータを含んで構成されており、DVD48から読み出されてサンプリングデータに記憶された音楽やゲーム効果音等のデータを再生して、それらをステレオ44から出力する。DVD再生部46は、マイクロプロセッサ30からの指示に従ってDVD48に記憶されているゲームプログラム及びデータを読み出す。RFIDリーダライタ16は上述した構成を有しており、家庭用ゲーム機10の例えばUSB（Universal Serial Bus）ポート等に接続される。そして、マイクロプロセッサ30からの指示に従ってRFIDリーダライタ22に記憶されている1D情報やゲームデータを読み出す。【0026】以下、ゲームシステム11の処理、特にDVD48に格納されたプログラムに基づく家庭用ゲーム機10の処理について説明する。

【0027】このゲームシステム11においては、ゲームの開始時に、各プレイヤーが手持ちのゲーム用駒18A、18Bをデータキャリヤリストに登録するようにしている。図4は、データキャリヤリスト登録処理を説明するフロー図である。同図に示す処理はDVD48に格納されたゲームプログラムに基づいて家庭用ゲーム機10が実行するものである。この処理では、まずプレイヤー

7

8

変数にA（1人目プレイヤー）を設定し（S101）、次にプレイヤーAに対して手持ちのゲーム用駒18A又は18BをRFIDリーダライタ16の通信エリアに配置するように案内するための案内画面を家庭用テレビ受像器12に表示する（S102）。案内画面は、例えば1人目プレイヤー（1P）の全ての持ち駒をプレイヤーに載せてください、J、或いは「2人目プレイヤー（2P）の全ての持ち駒をプレイヤーに載せてください。」等のメッセージを含むようにすれば好適である。そして、この案内に応じてプレイヤーがRFIDリーダライタ16の通信エリアに手持ちのゲーム用駒18Aを配置すると、そこから1D情報を読み出す（S103）。この処理（S103）は、ゲームコントローラ14Aにおいて完了操作が行われるまで続けられる（S104）。すなわち、各プレイヤーは手持ちの全てのゲーム用駒18を一度にRFIDリーダライタ16の通信エリアに載せてもよいし、手持ちのゲーム用駒18を載せて下ししながら、全てのゲーム用駒18が少なくとも一度は載せられるよう、手持ちのゲーム用駒18をRFIDリーダライタ16の通信エリアに順に配置させてもよい。そして、完了操作が行われると、読み出した1D情報をデータキャリヤリストに登録する（S105）。

【0028】図5は、データキャリヤリストの一例を示している。データキャリヤリストは、プレイヤーAに対応する1D情報群及びプレイヤーBに対応する1D情報群を区別して記憶するものであり、S105では読み出した1D情報を、その1D情報に対応するプレイヤーに関連付けて記憶するようにしている。すなわち、プレイヤーAに対する案内画面に応じてRFIDリーダライタ16の通信エリアに配置されたゲーム用駒18Bについては、そこから読み出された1D情報をプレイヤーAに対応づけて記憶する。また、プレイヤーBに対する案内画面に応じてRFIDリーダライタ16の通信エリアに配置されたゲーム用駒18Bについては、そこから読み出された1D情報をプレイヤーBに対応づけて記憶する。

【0029】データキャリヤリストを登録すると、両プレイヤーに対してデータキャリヤ登録を終えたかを判断し（S106）、終えなければプレイヤーA変数にB（2人目プレイヤー）を設定し（S107）、プレイヤーBに関してS102からS105の処理を実行する。そして、両プレイヤーに対してデータキャリヤ登録を終えると（S106）、処理を終了する。

【0030】以上のようにしてゲーム開始前にデータキャリヤリストを予め用意しておけば、ゲーム開始後はRFIDリーダライタ16にゲーム用駒18が配置されると、それがプレイヤーAの持ち駒かプレイヤーBの持ち駒かを速やかに判断できるようになる。すなわち、家庭用ゲーム機10では、ゲーム開始後にRFIDリーダライタ16にゲーム用駒18が配置されると、そこから1D情報を読み出す。そして、その読み出した1D情報かデー

9

タキャリヤリストにおいてプレイヤーAとプレイヤーBのどちらに対応づけられて記憶されているかを調べることにより、そのゲーム用駒18がプレイヤーAの持ち駒かプレイヤーBの持ち駒かを速やかに判断するようにしている。こうして、ゲームが円滑に進行するようにしている。

【0031】次に、データキャリヤリスト登録処理の後に実行されるメインゲーム処理について説明する。図6は、メインゲーム処理を説明するフロー図である。同図に示すように、この処理では、まずRFIDリーダライタ16により該RFIDリーダライタ16の通信エリアに配置されているゲーム用駒18A、18Bから1D情報及びゲームデータを読み出す（S201）。そして、その読み出した1D情報及びゲームデータに基づいて、アクテアデータキャリヤ登録テーブルを生成する（S202）。図7は、このアクテアデータキャリヤ登録テーブルの一例を示す図である。アクテアデータキャリヤ登録テーブルは、現在RFIDリーダライタ16の通信エリアに配置されているゲーム用駒18A、18B（RFIDデータキャリヤ22）の1D情報、ゲームデータ、登録抹消禁止フラグを対応づけて記憶するものである。このアクテアデータキャリヤ登録テーブルにゲームデータが登録されているゲーム用駒18A、18Bが、その時点におけるゲーム処理に影響を与えるようになっている。同テーブルに記憶される1D情報群及びゲームデータはRFIDデータキャリヤ22から読み出されるものであり、登録抹消禁止フラグは、ゲーム用駒18A、18BがRFIDリーダライタ16の通信エリアから下ろされても、例外的にアクテアデータキャリヤ登録テーブルから該ゲーム用駒18A、18Bに係るレコードを削除しないようにするためのフラグであり、ゲーム処理の内容に従って設定される。

【0032】S202において、アクテアデータキャリヤ登録テーブルを生成すると、次にゲーム処理を実行する（S203）。このゲーム処理は、ゲーム画面を更新したり、ゲーム音楽やゲーム効果音の発音スタート或いは停止を指示したりする処理であり、ゲームコントローラ14A、14Bにより入力される操作信号や、アクテアデータキャリヤ登録テーブルに記憶される1D情報に基づいて、家庭用ゲーム機10は、アクテアデータキャリヤ登録テーブルに記憶される1D情報に対応するゲームデータをDVD48から読み出す。こうして、そのDVD48から読み出したデータ、操作信号、アクテアデータキャリヤ登録テーブルに記憶されるゲームデータ等に基づいてゲーム処理を実行するようにしている。なお、ゲーム処理は、内容的には、例えばトレーディングゲームカードゲームに係るもの、ロールプレイングゲー

ムに係るもの、ドラッグゲームに係るもの、各種入力デバイスに係るもの、音楽ゲームに係るもの等、様々なジャンルのものでよい。また、ゲーム処理において、RFIDリーダライタ16の通信エリアに配置されているゲーム用駒18がどのプレイヤーにより置かれたものであるか（どのプレイヤーに対応するものであるか）を判断する必要がある場合、1D情報を上記データキャリヤリストに照査して判断する。そして、判断結果に基づいてゲーム処理を実行する。

【0033】例えば、あるゲームアイテムを奪ったプレイヤー24を備えたゲーム用駒18がRFIDリーダライタ16の通信エリアに配置されると、そこから読み出された1D情報かデータキャリヤリストにおいてどのプレイヤーに対応づけられて記憶されているかを調べることにより、そのゲーム用駒18がどのプレイヤーにより置かれたものであるかを判断する。そして、家庭用ゲーム機10では、その判断によりゲーム用駒18を置いたとされるプレイヤーに、そのゲームアイテムを使用したことの効果を帰属させるようにする。

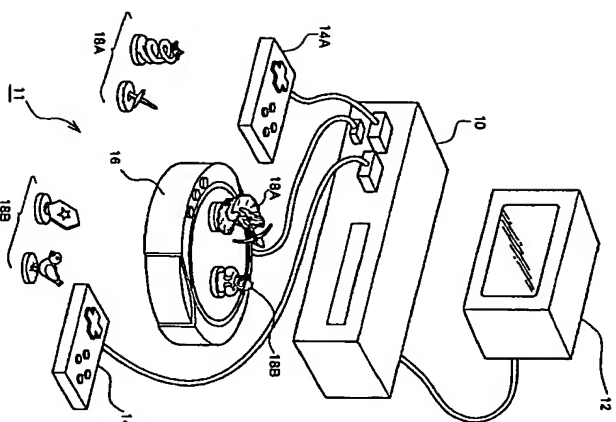
【0034】同様に、あるゲームキャラクターを奪ったプレイヤー24を備えたゲーム用駒18がRFIDリーダライタ16の通信エリアに配置されると、それがどのプレイヤーにより配置されたものであるかを判断し、そのゲーム用駒18を置いたと判断されるプレイヤーの味方として、そのゲームキャラクターをゲーム空間（ゲームフィールド）に登場させる。

【0035】また、例えば家庭用テレビ受像器12の表示画面にプレイヤー毎に使用ゲームアイテムや味方ゲームキャラクターを表示する領域を用意する場合には、ゲームアイテムやゲームキャラクターを奪ったプレイヤー24を備えたゲーム用駒18がRFIDリーダライタ16の通信エリアに配置されると、そのゲーム用駒18を置いたとされるプレイヤーに、そのゲームアイテムやゲームキャラクターの画像を表示するようにしてもよい。

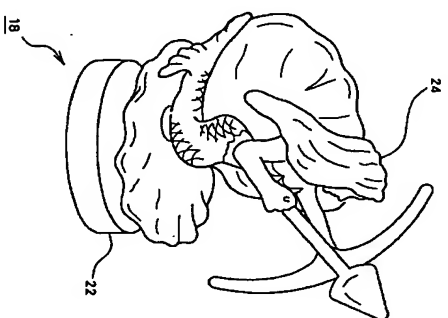
【0036】S203のゲーム処理を一旦終えると、次にその内容に基づいてアクテアデータキャリヤ登録テーブルに記憶されているゲームデータを更新するとともに（S204）、登録抹消禁止フラグを更新する（S205）。S203では、アクテアデータキャリヤ登録テーブルに記憶されている1D情報に対応したゲームキャラクター又はゲームアイテムに関連するゲーム処理が行されるようになっている。必要に応じて、それらゲームキャラクター又はゲームアイテムに係るゲームデータが更新されるようになっている。また、S203のゲーム処理では、アクテアデータキャリヤ登録テーブルに記憶されている1D情報に対応したゲームキャラクター又はゲームアイテムにつき、以降もゲームに登場し続ける必要があるかを判断するようになっている。そして、以降もゲームに登場し続ける必要があるゲームキャラクター



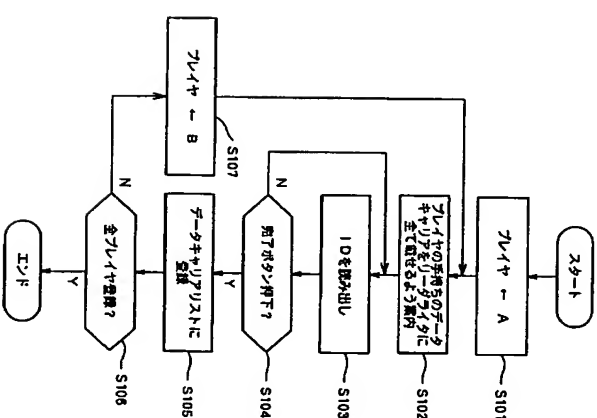
【図1】



【図2】



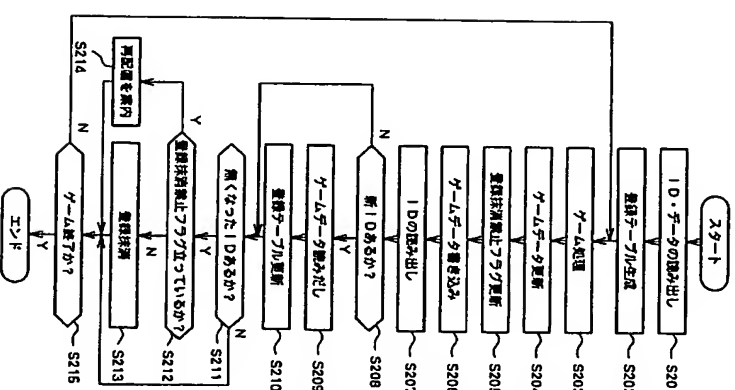
【図4】



【図5】

プレイヤA	プレイヤB
1037	2033
1002	2941
2111	1006
2356	3987
8941	9854

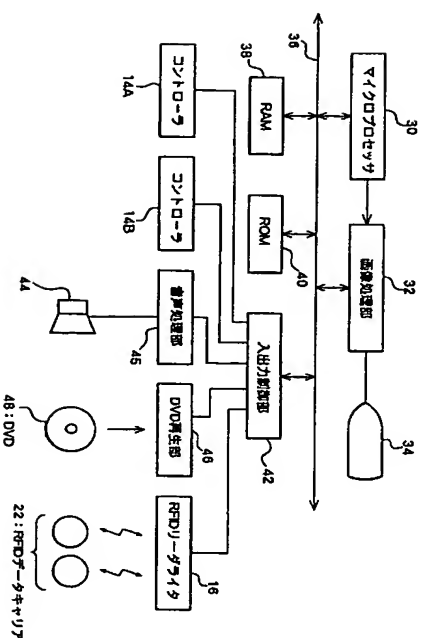
【図6】



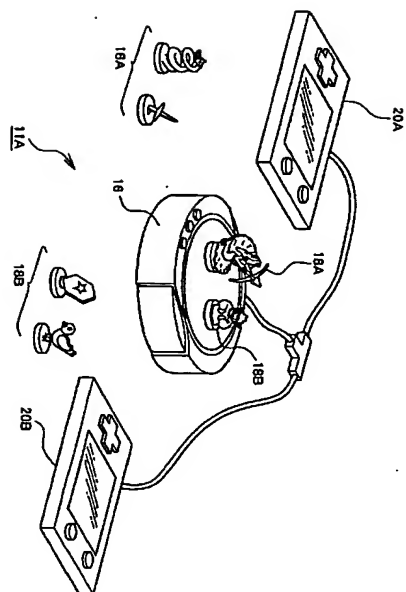
【図7】

ID	ゲームデータ	登録データ
1002	.....	1
2033	.....	0
9987	.....	0
2111	.....	1

【図3】



【図8】



フロントページの続き

(72)発明者 新田 晴紀

東京都千代田区神田神保町3丁目25番地

株式会社グイシーイー東京内

Ｆターム(参考) 20001 AA17 BB07 CA01 CA09 CB02

CB06 CB08 CC00

5B058 CA17 KA02 KA04 KA13 YA13

YA20